



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne






## Mosty a hrady

*Krajina v okolí mesta Carcassonne sa sa ďalej rozvíja. Cesty sa predlžujú a cez komplikované miesta v krajine sa klenú mosty. Po cestách zo vzdialených krajín prichádzajú obchodníci, ktorí v krajine rozkladajú bazáre so vzácnym tovarom. V okolí ciest navyše vyrastajú hrady, ktoré dohliadajú na bezpečnosť všetkých pocestných.*

V platnosti zostávajú všetky pravidlá základnej hry Carcassonne. Všetky nové pravidlá sú vysvetlené v nasledujúcom texte.

### Herný materiál

- 12 drevených mostov 
- 12 nových kartičiek krajiny označených symbolom  • 12 žetónov hradov 

### Príprava hry

12 nových kartičiek krajiny zamiešajte medzi kartičky základnej hry. Pravidlá, ktoré sa uplatnia pri ich umiestnení do krajiny, sú popísané ďalej.

Každý hráč dostane mosty a hrady:

Ak hrajú 2 - 4 hráči, dostane každý 3 mosty a 3 hrady.

Ak hrá 5 - 6 hráčov, dostane každý 2 mosty a 2 hrady.

### Bazár (8 kartičiek)



Keď niektorý hráč vytiahne kartičku s bazárom, najskôr bežným spôsobom prevedie svoj ťah. Potom vstupuje do hry efekt bazáru - prebehne dražba o kartičky krajiny.

Hráč, ktorý je práve na ťahu, vyberie náhodne práve toľko kartičiek krajiny, koľko hrá hráčov a vyloží ich lícom nahor vedľa krajiny. Hráč, ktorý je ďalší na ťahu, si ako prvý vyberie jednu z vyložených kartičiek a ponúkne za ňu určitý počet víťazných bodov (môže ponúknuť aj 0). Po smere hry majú všetci hráči **jednu** možnosť ponúknuť vyšší počet bodov, alebo pasovať.

Vo chvíli, keď všetci hráči niečo ponúknu alebo pasujú, musí sa hráč, ktorý kartičku vybral, rozhodnúť:

- Buď kartičku od hráča, ktorý dal najvyššiu ponuku, **kúpi** - dá mu za ňu toľko víťazných bodov, koľko tento hráč ponúkol. **ALEBO**
- Kartičku hráčovi, ktorý dal najvyššiu ponuku, **predá** - vezme si od neho toľko víťazných bodov, koľko tento hráč ponúkol.

O tieto víťazné body posuňte figúrky na počítadle bodov. Vždy jednu dopredu a druhú o rovnaký počet bodov späť. Pokiaľ nikto neponúkol viac bodov, než hráč, ktorý kartu vybral, iba tento hráč si odpočíta body.

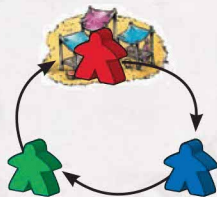
Teraz je na rade ďalší hráč po smere hry, ktorý zatiaľ nezískal žiadnu kartičku (rovnaký hráč nevyberá dvakrát po sebe). Vyberie jednu zo zostávajúcich kartičiek, ponúkne za ňu víťazné body. O túto i ďalšie kartičky prebehnú dražba rovnakým spôsobom ako o tú prvú. **Hráči, ktorí už nejakú kartičku získali, sa už do ďalších aukcií nemôžu zapojiť.** Posledný hráč si poslednú kartičku vždy vezme zdarma. Na začiatku hry je možné, že sa v priebehu dražby niektorí hráči dostanú do záporných počtov bodov. Potom čo dražba skončí, umiestnia všetci hráči, počínajúc hráčom, ktorý ako prvý vyberal kartičku do dražby, svoje kartičky do krajiny a vykonajú bežným spôsobom svoje ťahy.

Príklad hry 3 hráčov:

**Červený** vytiahne kartičku s bazárom a umiestni ju do krajiny. Na ňu umiestni svoju figúrku (len pre prehľadnosť, na konci dražby si ju opäť vezme späť) a odkryje 3 kartičky krajiny.

- **Modrý** je ďalší na rade. Vyberie jednu z kartičiek a ponúkne za ňu 2 body. **Zelený** pasuje, **červený** ponúkne 3 body. **Modrý** si teraz môže vybrať. Keďže chce kartu pre seba, zaplatí **červenému** (hráčovi, ktorý ponúkol najviac) 3 body (vyššie najvyššej ponuky). Na počítadle bodov si **modrý** 3 body odpočíta a **červený** 3 body pripočíta.
- Ďalší na rade je **zelený**. Vyberie kartičku a ponúkne 2 body. **Červený** ponúkne 3 body. **Zelený** kartu **červenému** za 3 body predá.
- Teraz je opäť na rade **zelený** (ešte nezískal žiadnu kartičku) a vezme si poslednú zostávajúcu kartičku zadarmo.

Počnúc modrým vykonajú teraz všetci hráči po smere hry svoje ťahy a umiestnia vydražené kartičky.



**Žiadna reťazová reakcia:** Ak je pomocou bazáru vyložená ďalšia kartička s bazárom, nespôsobí táto kartička ďalšie kolo dražby. Túto kartičku iba bežným spôsobom umiestnite do krajiny - nezačínajte ďalšiu dražbu.

**Variant bez dražby:** Hráč, ktorý je práve na ťahu, vyberie náhodne práve toľko kartičiek krajiny, koľko hrá hráčov a vyloží ich lícom nahor vedľa krajiny. Hráč, ktorý je ďalší na ťahu, si ako prvý vyberie jednu z vyložených kartičiek a umiestni ju do krajiny rovnako ako pri bežnom ťahu. To isté potom urobia všetci ostatní hráči po smere hry.

## Mosty



Vo svojom ťahu môže hráč okrem priloženia kartičky do krajiny a umiestnenia jednej figúrky navyše postaviť 1 most. Most predlžuje cestu cez kartičku, na ktorej je lúka alebo mesto, ako by cez túto kartičku viedla rovná cesta.

Pri stavbe mostov musia byť dodržané nasledujúce pravidlá:

- Most musí byť postavený na práve umiestnenej kartičke, alebo na niektorej z kartičiek, ktoré s tou práve umiestnenou priamo susedia jednou svojou stranou.
- Oba pilieri mosta musia stáť na lúke. Ani jeden z nich nesmie stáť na ceste, na meste, jazere atď. (prípadne ani na rieke, pokiaľ s ňou hráte).

Hráč teda môže priložiť kartičku do krajiny tak, že cesta končí na lúke, ak ihneď cez lúku postaví most. Aj na kartičku s mostom môže byť umiestnená figúrka. Figúrka môže byť umiestnená aj na moste (teda na ceste). Viac mostov môže byť umiestnených za sebou. Most nerozdeľuje lúku ani mesto pod mostom.

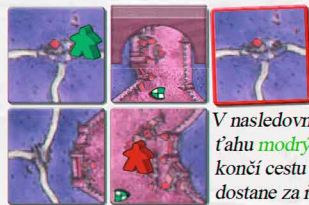
## Príklady:



**Most na práve priloženej kartičke:**

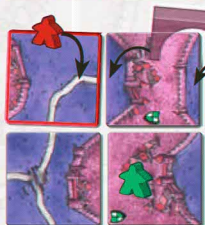
**Červený** rozšíri mesto.

Tým spôsobí, že cesta vľavo hore končí na lúke. Cez mesto postaví most, po ktorom cesta pokračuje ďalej.



V nasledovnom ťahu **modrý** dokončí cestu a dostane za ňu

3 body (most sa počíta za 1 bod, rovnako ako bežný dielik cesty).



**Most na kartičke susediacej s tou práve priloženou:**

**Červený** umiestni kartičku tak, že cesta končí na lúke a predŕži cestu mostom cez mesto.



Mosty môžu byť postavené aj za sebou a tiež cez neobsadené i obsadené kláštory. Mosty zostávajú v krajine až do konca hry.



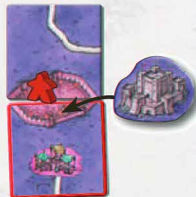
Stavba mosta týmto spôsobom nie je dovolená, keďže jeden z pilierov by musel stáť na ceste.

## Hrady



Keď je uzavreté **malé mesto** zložené len z dvoch kartičiek (**POZOR: Pri hre s týmto rozšírením dostanete za také mesto 4 body miesto 2.**), môže sa jeho majiteľ rozhodnúť, či si mesto bežným spôsobom vyhodnotí (dostane 4 body) alebo na jeho mieste postaví hrad. Ak chce stavať hrad, vezme jeden žetón hradu zo svojej zásoby, umiestni ho na mesto a na neho umiestni figúrku, ktorá pred tým stála na meste.

Za stavbu hradu nedostane hráč žiadne body - hrad zatiaľ nie je dokončený. Dostane ale body vo chvíli, keď je uzavretá prvá oblasť (mesto, cesta, kláštor alebo iný hrad) v **okolí** hradu. Až od tej chvíle je hrad považovaný za dokončený. Ako okolie hradu označujeme 6 kartičiek - 2 kartičky, na ktorých hrad stojí plus dve kartičky "vľavo" a dve kartičky "vpravo". Majiteľ hradu dostane body za prvé uzavreté mesto, cestu, alebo kláštor, ktoré sa nachádzajú aspoň na jednej kartičke okolia hradu.



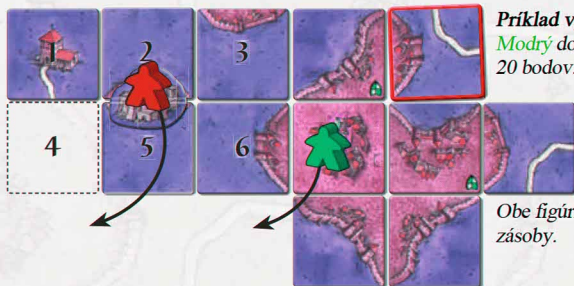
Svojou kartičkou **červený** uzavrie mesto a postaví na ňom hrad.



Kartičky na miestach 1 - 6 sú v okolí červeného hradu. **Červený** môže získať body za jednu z týchto oblastí (za prvú z nich, ktorá bude dokončená):

- Kláštor na kartičke 1
- Cesta na kartičke 1
- Mesto hore na kartičke 3
- Mesto vpravo na kartičke 6

(Mesto na kartičkách 3 a 6 bolo vyhodnotené ešte pred postavením hradu, nemôže teda majiteľovi hradu priniesť žiadne body.)



### Príklad vyhodnotenia hradu:

**Modrý** dokončil mesto a získal za neho 20 bodov. Pretože sa časť mesta nachádza v okolí **červeného** hradu (na kartičke 6) a mesto je prvou oblasťou, ktorá je v okolí hradu dokončená, dostane **červený** tiež 20 bodov.

Obe figúrky sa vrátia hráčom späť do zásoby.

Vo chvíli, keď je dokončená prvá oblasť (kláštor, mesto, cesta, alebo iný hrad) v okolí hradu, je hrad dokončený. V tej chvíli dostane majiteľ hradu práve toľko bodov, koľko dostal majiteľ práve dokončenej oblasti.

Pre hrady platia nasledujúce pravidlá:

- **Kláštor** patrí do okolia hradu, iba ak sa priamo sám kláštor nachádza na niektorej z kartičiek okolia (tu na kartičke 1). Nestačí, ak sa v okolí hradu nachádza len niektorá z kartičiek susediacich s kláštorom.
- Majiteľ hradu dostane body vždy za prvú dokončenú stavbu v okolí. Nemôže sa rozhodnúť, že figúrku nechá na hrade a počká na ďalšiu dokončenú oblasť.
- Nie je dôležité, aby za dokončenú oblasť niektorý hráč dostal body. Majiteľ hradu dostane body aj za uzavretú oblasť, v ktorej nebola žiadna figúrka - žiadny hráč za ňu nedostal body.
- Ak je rovnakým ťahom uzavretú viaceré oblasti v okolí hradu, môže si majiteľ hradu vybrať, za ktorú z nich dostane body. Vždy dostane body len za jednu oblasť.
- Hrad nie je dokončený, kým nie je v jeho okolí dokončená niektorá oblasť. Teda môžu stáť vedľa seba dva obsadené - nedokončené hrady. Keď je prvý hrad dokončený (jeho majiteľ získa body za oblasť vo svojom okolí), získa rovnaké body aj majiteľ ďalšieho hradu, v ktorého okolí bol dokončený prvý hrad.
- Za hrad, na ktorom na konci hry ešte stojí figúrka, nedostane jeho majiteľ žiadne body. Za nedokončený hrad nedostane majiteľ lúky žiadne body.
- Pri stavbe hradu nie je dôležité, či pri dokončení malého mesta stála figúrka na jeho prvej polovici, alebo či ju hráč umiestnil až vo chvíli dokončenia mesta.

Na konci hry **pri vyhodnotení lúk** dostane majiteľ lúky za každý dokončený hrad na lúke 4 body (namiesto 3 za mesto), alebo 5 bodov, ak má na lúke prasiatko z rozšírenia Kupci a staviteľa, alebo 5 bodov pomocou statku z rozšírenia Opátstvo a starosta.

© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH

Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky, veľmi radi vám odpovieme. Viac informácií o hre a iných rovnako kvalitných hrách nájdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

**MINDOK**

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:  
MINDOK s.r.o.,  
Korunní 104  
Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)



[www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)

REKLAMÁCIA: V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte vracaať do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás.  
Napíšte e-mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) alebo zatelefonojte na +420 272 656 610. My vám chýbajúci materiál okamžite pošleme.